

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan yang begitu pesat seperti saat ini telah memicu tumbuhnya revolusi yang besar pada kemajuan dunia. Salah satunya ditandai dengan begitu banyaknya penemuan-penemuan yang diciptakan oleh manusia dalam bentuk teknologi, dan sengaja dibuat untuk mempermudah berbagai macam aktivitasnya. Perkembangan tersebut berdampak juga pada sistem pendidikan yang telah mengalami perkembangan, baik dari segi kurikulumnya, proses pembelajarannya, maupun dari segi yang lainnya. Berbagai media pembelajaran sudah mulai diterapkan di dalam sekolah, salah satunya ialah multimedia berbasis komputer. Teknologi pendidikan berupa multimedia ini merupakan salah satu media pembelajaran, yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mempermudah jalannya proses pendidikan. Dengan segala kemudahan yang dimiliki, membuat media pembelajaran tersebut menjadi salah satu media yang dipilih oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran di dalam (Kegiatan Belajar Mengajar) KBM.

Media pembelajaran sendiri adalah segala jenis media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran (Thoha, 2004: 130). Media pembelajaran dalam hal ini merupakan bagian dari proses pembelajaran, karena berhubungan langsung dengan pemberian materi pelajaran dalam rangka efektifitas dan efisiensi pengajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus memenuhi persyaratan tertentu, baik edukatif, teknis,

maupun persyaratan lainnya. Persyaratan dalam standar ini perlu ditetapkan karena alat peraga atau media pembelajaran di sekolah banyak yang dibuat, baik atas inisiatif guru atau juga hasil karya siswa. Untuk menjamin agar alat tersebut sesuai dengan persyaratan yang telah ditentukan, maka perlu diadakan pemilihan terlebih dahulu. Sebagai alat penghubung dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektifitas hasil belajar, maka harus disesuaikan dengan orientasi dan tujuan pembelajaran.

Ada beberapa alasan berkenaan dengan pemilihan teknologi pendidikan sebagai media pembelajaran, diantaranya; pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa, metode pembelajaran akan lebih bervariasi, dan siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Bahkan penggunaan media akan dapat mempertinggi kualitas proses dan hasil pengajaran (Sudjana 2001: 2). Multimedia merupakan salah satu teknologi pendidikan yang dapat menghadirkan visualisasi dari materi pelajaran. Dengan demikian maka, pembelajaran yang menggunakan multimedia akan sangat membantu, tidak hanya guru dalam menyampaikan materi tetapi juga siswa sebagai subjek pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Menurunnya mutu pendidikan disinyalir karena rendahnya mutu pembelajaran yang ada di dalam kelas. Salah satu faktor penyebabnya ialah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, baik yang tersedia di sekolah maupun yang sengaja dirancang oleh guru. Seorang guru harus mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses

pembelajaran dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran khusus yang hendak dicapai dengan merujuk kepada wawasan kependidikan guru, substansi materi ajar, strategi dan metode pembelajaran yang digunakan dan kesiapan peserta didik. Penggunaan multimedia memberikan peranan yang penting dalam hal menimbulkan rasa senang kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran tersebut mampu menumbuhkan motivasi pada diri siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Sedangkan motivasi sendiri merupakan gejala psikologis yang terbagi menjadi 2 bentuk yaitu: *motivasi instrinsik* adalah dorongan yang berasal dari dalam diri sendiri atau menyatu dengan tugas yang dilakukannya dan motivasi *ekstrinsik* adalah dorongan yang datang dari luar diri seseorang yang tidak berkaitan dengan tugas yang dilakukannya. Motivasi yang baik adalah motivasi instrinsik sebab lahir dari dalam diri. Motivasi ekstrinsik bukan berarti tidak di perlukan dan tidak dibutuhkan dalam pendidikan. Berbagai macam cara dapat dilakukan agar anak didik dapat termotivasi untuk belajar. Guru yang berhasil adalah guru yang pandai membangkitkan minat peserta didik dalam belajar, dengan memanfaatkan motivasi ekstrinsik secara maksimal (Rintyastini,2008:85).

Guru sebagai pendidik diharapkan mampu memanfaatkan ruang multimedia dengan optimal, sehingga siswa menjadi termotivasi untuk belajar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebab siswa yang tidak memiliki motivasi dalam belajar, ia tidak bisa menerima pelajaran dengan

maksimal. Hal ini merupakan pertanda bahwa sesuatu yang akan dikerjakan oleh siswa tersebut tidak menyentuh kebutuhannya. Timbulnya kesadaran terhadap pentingnya ruang multimedia dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, harus direalisasikan dalam praktik. Banyak usaha yang dapat dikerjakan. Di samping memahami penggunaan berbagai media tersebut, para guru pun patut berupaya untuk mengembangkan ketrampilan membuat sendiri media yang menarik, murah dan efisien, dengan tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Penulis memiliki pandangan bahwa teknologi pada saat ini merupakan sesuatu yang harus dapat dikuasai, tanpa terkecuali di dalam dunia kependidikan. Berbagai pernyataan akan manfaat multimedia dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong penulis untuk mengadakan penelitian eksperimen yang berbasis multimedia pendidikan, yaitu bentuk pembelajaran yang menggunakan teknologi perpaduan antara audio, visual, dan audio-visual. Penulis memilih lokasi SMA Al-Islam 3 Surakarta, karena fasilitas yang ada sangat memadai untuk mengembangkan pembelajaran berbasis multimedia. Alat penunjang yang terdapat di ruang multimedia SMA Al-Islam 3 Surakarta di antaranya; seperangkat komputer, LCD atau proyektor, dan sound sistem. Fasilitas ini dikoordinasi khusus oleh bagian operator multimedia.

Kelas XI di SMA Al-Islam 3 Surakarta dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas XI IA dan kelas XI IS. Kelas XI IS cenderung kurang bersemangat dan

kurang memperhatikan guru dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Sehingga dengan mempertimbangkan latar belakang tersebut penulis memilih kelas XI IS sebagai subjek yang akan diteliti.

Setelah mempertimbangkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut guna menemukan jawaban dari permasalahan tersebut dengan judul “Peran multimedia dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IS SMA Al-Islam 3 Surakarta tahun pelajaran 2012/2013”.

B. Penegasan Istilah

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai istilah yang dimaksud dalam judul skripsi ini, maka perlu adanya batasan pengertian tentang judul yang telah dirumuskan, yaitu:

1. Multimedia

Kata *media* berasal dari kata latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *Medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Multimedia bermakna seluruh media pengajaran, adapun media pengajaran yang akan digunakan dalam eksperimen ini adalah media elektronik seperti seperangkat komputer dan LCD proyektor berikut sound sistemnya. Multimedia dalam pengertian ini adalah” istilah bagi transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi, baik bentuk kata-kata, gambar, video, musik, angka atau tulisan tangan”(Depdikbud, 2005: 762).

2. Peningkatan

Adalah proses, cara, perbuatan, meningkatkan usaha, kegiatan, dan sebagainya, (*Kamus Umum Bahasa Indonesia*, 2007: 638)

3. Motivasi Belajar

Adalah dorongan dari dalam individu, baik secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan aktifitas belajar berdasarkan kebutuhan tertentu (Syaiful Bahri, 2002:116)

4. SMA Al-Islam 3 Surakarta

Merupakan sekolah Islam yang dikelola oleh yayasan Al Islam. Sebagai lembaga pendidikan Islam, sekolah ini berusaha mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan teknologi berdasarkan syari'at Islam. Dalam menyelenggarakan pendidikan, SMA Al-Islam 3 Surakarata mendidik dan mengembangkan sumber daya manusia dengan mengutamakan kepribadian Islami yang berbudi pekerti luhur serta mengakrabi pengetahuan dan teknologi. Hal ini bertujuan untuk membentuk kepribadian peserta didik yang berkarakter Islami serta mampu menjawab segala tantangan zaman.

Berdasarkan batasan istilah di atas, maka dapat ditegaskan bahwa yang dimaksud dengan judul skripsi ini adalah suatu penelitian lapangan untuk mengetahui bagaimana peran multimedia sebagai media pembelajaran dalam peningkatan motivasi belajar siswa di SMA Al-Islam 3 Surakarta. Sehingga dengan peran media pembelajaran tersebut siswa diharapkan mampu menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru mereka dengan mudah serta menyenangkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peran multimedia dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Al-Islam 3 Surakarta ?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam upaya pemanfaatan multimedia di SMA Al-Islam 3 Surakarta?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peran multimedia dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Al-Islam 3 Surakarta.
2. Untuk mendeskripsikan apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam upaya pemanfaatan multimedia di SMA Al-Islam 3 Surakarta.

2. Kegunaan penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini adalah:

- a. Secara teoritis adalah untuk menambah khasanah keilmuan terutama dalam pemanfaatan multimedia pada pembelajaran sebagai upaya peningkatan pemahaman siswa dalam menerima materi.
- b. Secara praktis adalah menjadi alternatif referensi bagi peneliti berikutnya sebagai kemungkinan dilakukannya pengembangan

penelitian yang serupa serta dapat memberikan motivasi, saran dan petunjuk untuk mengembangkan pembelajaran yang menarik bagi guru serta pengalaman bagi peneliti.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustak merupakan uraian singkat hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya tentang masalah yang sejenis, selain itu berupa buku yang sudah diterbitkan. Kajian pustaka ini berfungsi untuk menunjukkan keaslian penelitian. Di antara buku dan penelitian sejenis yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Aminan (UMS, 2010) dalam skripsinya yang berjudul *Penggunaan Media dan Alat Dalam Proses Pembelajaran Fiqih (Studi kasus di Kelas VIII B SM Al Firdaus Surakarta)*. Penulis skripsi menyimpulkan bahwa penggunaan media dan alat pada pembelajaran Fiqih di kelas VIII B SM Al Firdaus Surakarta telah dilakukan secara baik dan memberikan reaksi yang positif dalam pembelajaran. Kegiatan praktek dengan media VCD tersebut lebih menghasilkan pengalaman belajar yang lebih maksimal.
2. Arifin (UMS, 2010) dalam skripsinya yang berjudul *Penerapan Multimedia VCD pada pembelajaran Shalat Kelas II B SD Muhammadiyah Ambarbinangun Bantul*. Penulis skripsi menyimpulkan bahwa penerapan multimedia pada pembelajaran mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Multimedia VCD terbukti mampu memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan perhatian peserta didik.

3. Amrullah Muhammad (UMS, 2010), dalam skripsinya yang berjudul *Efektifitas Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SDIT Taruna Robbani Kelas III dan IV, Tawangmangu, Karanganyar Tahun 2009/2010*, menyimpulkan bahwa tingkat efektifitas metode pembelajaran pembelajaran dengan menggunakan multimedia lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran tanpa menggunakan multimedia yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata hasil pembelajaran menggunakan multimedia lebih tinggi dibanding dengan nilai rata-rata hasil pembelajaran tanpa menggunakan multimedia.
4. Nurul Hasanah (UMS, 2010), dalam skripsinya yang berjudul *Peran Bimbingan Konseling Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (studi kasus SMP Muhammadiyah 1 Surakarta)*, menyampaikan bahwa peran guru BK, guru pelajaran, dan wali kelas dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sangat penting. Mereka perlu bekerjasama dalam mengidentifikasi faktor apa saja yang menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam menerima pelajaran, serta bagaimana langkah yang harus di tempuh untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dengan kerjasama yang baik antara guru BK, guru pelajaran, maupun wali kelas diharapkan adanya sebuah komunikasi yang baik diantara mereka, sehingga mampu menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh para siswa.

Berdasarkan pada temuan-temuan penelitian terdahulu yang sempat ditemukan penulis, memang sudah ada penelitian-penelitian yang membahas tentang multimedia. Akan tetapi dari segi lokasi dan

permasalahan penelitian ini jelas berbeda. Penelitian yang akan ditulis lebih fokus membahas tentang peran multimedia dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Yaitu dengan cara menyajikan pelajaran yang tidak hanya dalam bentuk teks, namun juga dalam bentuk audio, visual maupun audio-visual. Sehingga dengan upaya ini, siswa menjadi lebih semangat serta tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini memenuhi kriteria keaslian dan kebaruan.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kualitatif. Penelitian yang prosedurnya menghasilkan data diskriptif yang berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati Moleong, (1989: 3). Penelitian ini memusatkan diri secara intensif pada satu obyek tertentu yang dipelajarinya.

2. Subyek dan Sumber Data

- a. Subyek penelitian adalah "subyek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti" (Arikunto, 2006: 145).

Adapun yang dijadikan subyek (*informan*) dalam penelitian ini adalah:

- 1) Siswa kelas XI IS SMA Al-Islam 3 Surakarta
- 2) Guru pengampu mata pelajaran
- 3) Operator ruang multimedia

- b. Sumber data dalam penelitian adalah subjek darimana data dapat diperoleh (Suharsimi,: 114).

Sumber data dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh seorang peneliti langsung dari objek, sedang data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari objeknya tetapi melalui sumber lain baik lisan ataupun tertulis.

3. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

a. Metode Observasi

Observasi adalah memperhatikan sesuatu dengan menggunakan mata atau pengamatan yang meliputi kegiatan, pemusatan perhatian terhadap objek dan menggunakan seluruh panca indra (Arikunto, 1998: 57). Sedangkan yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi secara langsung dalam situasi yang sebenarnya, seperti observasi untuk mendapatkan data tentang pemanfaatan ruang multimedia dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut.

b. Metode Wawancara

Wawancara atau *interview* adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*Interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*Informan*) yaitu pihak yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu

(Moleong, 1990: 135). Wawancara dalam penelitian ini dilaksanakan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dan berhadapan dengan informan/responden atas maksud tertentu. Wawancara tersebut dilaksanakan dengan menggunakan panduan tertulis, berisi tentang pokok-pokok permasalahan yang berkaitan dengan peran multimedia di dalam proses pembelajaran. Wawancara yang dilaksanakan bertujuan untuk memperoleh data tentang sejauh mana peran multimedia dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, pada saat mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.

c. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal yang variabelnya berupa catatan-catatan, transkrip, buku-buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya (Arikunto, 1998: 149). Sedangkan dalam penelitian ini sumber dokumentasi dari SMA Al-Islam 3 Surakarta yang dibutuhkan misalnya data tentang letak geografis, sejarah berdirinya, struktur organisasi sekolah, visi misi dan tujuan sekolah tersebut, struktur kurikulum, sarana prasarana sekolah dan lain sebagainya.

4. Metode Analisis Data

Dalam menganalisis hasil penelitian ini, digunakan analisis deskriptif kualitatif yang terdiri dari tiga kegiatan yaitu pengumpulan data sekaligus reduksi data, penyajian data dan kesimpulan atau verifikasi (Miles, 1992: 16). Pertama, setelah pengumpulan data selesai, maka tahap

selanjutnya adalah melakukan reduksi data, yaitu menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi sehingga data terpilah-pilah. Kedua, data yang telah direduksi akan disajikan dalam bentuk narasi. Ketiga, penarikan kesimpulan dari data yang telah disajikan pada tahap kedua.

Dalam menganalisis data tersebut digunakan metode deskriptif kualitatif dengan cara induktif. Berfikir secara induktif merupakan cara berfikir dengan mendasarkan pada pengalaman-pengalaman yang diulang-ulang. Bisa juga merupakan sebuah kumpulan fakta yang berserakan yang kemudian kita cari kesesuaian diantara fakta-fakta tersebut sehingga masing-masing fakta memiliki keterkaitan satu sama lain.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk memudahkan pembahasan dan mengambil maksud skripsi ini, maka penulis menggunakan sistematika sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, yang berisi tentang latar belakang masalah, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : Multimedia dalam pembelajaran dan motivasi belajar, yang membahas tentang pengertian multimedia, urgensi multimedia dalam pembelajaran, manfaat penggunaan dalam pembelajaran, dan syarat yang harus dipenuhi dalam multimedia pendidikan. Motivasi belajar meliputi: Pengertian, fungsi, prinsip-prinsip motivasi belajar, macam-macam motivasi belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar,

bentuk perilaku kurang motivasi belajar, dan prosedur peningkatan motivasi belajar.

BAB III: Peran Multimedia di SMA Al-Islam 3 Surakarta. Pembahasan dalam bab ini meliputi dua bagian yaitu: Gambaran umum SMA Al-Islam 3 Surakarta mencakup: sejarah berdirinya, letak geografis dan profil, visi dan misi, sarana prasarana, struktur organisasi sekolah. Selanjutnya akan diuraikan upaya pemanfaatan multimedia dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, meliputi: laporan tentang bagaimana peran multimedia di SMA Al-Islam 3 Surakarta dalam upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan menjelaskan faktor pendukung dan penghambat serta usaha-usaha untuk mengatasi hal tersebut.

BAB IV: Analisis Data. Pembahasan dalam bab ini meliputi: peran multimedia dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, faktor pendukung dan penghambatnya, serta usaha-usaha untuk mengatasinya.

BAB V: Penutup. Dalam bab ini akan di bahas mengenai: kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup. Bagian akhir dalam pembahasan skripsi ini berisi tentang daftar pustaka dan lampiran-lampiran.